

AÑO 1 No. 1
PRECIO PACTO
\$5,000.00 M.N.

CLUB

Nintendo®



CORTOS MINTENSIVOS DE:

SUPER MARIO BROS 3

T.M.N.T.II y SUPERMARIOLAND

CONOCE A

MEGA MAN 3

BATTLETOADS, THE SIMPSONS

THE LAST NINJA Y ROBOCOP 2

LAS NOVEDADES EN CASSETTES Y ACCESORIOS QUE

ESTARAS ESPERANDO Y ADENAS ESTRATEGIAS,

TRUCOS, TIPS Y PASSWORDS DE TUS JUEGOS FAVORITOS



¡Qué
INCREÍBLE
AMIGUITO!



Gansito

PASTELERÍA



EDITORIAL

Este es el primer número de CLUB NINTENDO, la única revista oficial de *Nintendo* en México. Esta publicación surge para establecer un canal de comunicación entre los miles de jugadores de *Nintendo* y C. Itoh de México, único representante oficial en nuestro país de *Nintendo of America*.

Queremos saber qué opinas, qué quieres saber o qué quieres decir. Escribenos tus preguntas, comentarios, tips y secretos sobre cualquier juego y sobre la revista a Pestalozzi 838 Col. Del Valle, México D.F. CP 03100.

Te garantizamos hacer nuestro mayor esfuerzo para lograr que esta sea la mejor revista de videojuegos, como también te garantizamos todos los equipos, accesorios y cassettes que llevan el sello de C. Itoh.

Recuerda que CLUB NINTENDO es para ti.



SUMARIO

CONTAMOS

TUS PREGUNTAS A

DR. MARIO

En esta sección podrás preguntar todo lo que quieras saber acerca de NINTENDO y la revista. Sin embargo en esta ocasión, también hablaremos sobre cómo es Dr. Mario y cómo se juega (¡Escribenos!)

4

¿Qué hay dentro de...?

Aquí encontrarás todo lo que se esconde detrás de un juego de un cassette de las empresas que los fabrican, cómo es los control, qué es se invierte y muchas cosas más. Hoy hablaremos de Tales.

15

Los retos de Mario

Contesta las preguntas que te haremos en esta sección para ser reconocido como un gran jugador. No dejes de leerla!

21

CLUB NINTENDO

Año 1 No 1 Diciembre 1991

Revista del NINTENDO

En esta sección encontrarás:

Reseñas de juegos

Reseñas de revistas

Reseñas de películas

Reseñas de música

Reseñas de deportes

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

Reseñas de otros juegos

GAME BOY

Nintensivo

SUPER MARIO LAND

Aquí podrás vivir una nueva aventura con Mario, que a lo largo de 12 niveles se enfrentará a monstruos, enemigos, trampas que se transforman en seres y peligrosos personajes. Tu meta es que llegue a Mario el rescate de la princesa Daisy.

MARIADITOS

Tresas escritas y estrategias aprendidas en esta sección exclusiva de Game Boy, para disfrutar tus partidas. Ten la seguridad de que aquí encontrarás lo necesario para poder terminar los juegos de Game Boy.

La bolita de cristal

Entérate de el nuevo cassette de Game Boy. No dejes de leer la información sobre este sorprendente juego.

Los GRANDES de GAME BOY

NINTENDO y C. hoy te recomiendan los 10 cassettes para Game Boy más solicitados por el público.

30





Nintensivo



¡Luchas con los enemigos y los obstáculos que debes vencer! Super Mario en su tercera aventura para llegar al último mundo de este juego. Con lo que aquí te presentamos seguramente podrás vencer el desafío que a muchos amigos se les dificulta.

6

¿Quieres también este desafío? Entonces observa los gráficos y tipo que te presentamos, con todos los trucos que los profesionales usan para jugarlo.

No debes olvidar que la primera de golpes es importante para combatir a tus enemigos.



analizando a:



THE SIMPSONS

En esta ocasión tendrás que ir a un grupo de amigos a sus casas para que puedas conquistar el mundo. Ayuda a los Simpson a luchar contra los enemigos.



MEGA MAN 2

No debes ser tan débil, los robots malos de Mega Man te enseñarán. Prepárate a defender de uno de los caminos con mapas gráficos y sonidos.



BATTLETOADS

Este es un juego muy divertido, un gran desafío en cuanto a gráficos de videojuegos. En los juegos que no debes dejar de jugarlo hay acción. Tu solo o con la ayuda de un amigo.



ROBOCOP 2

¡Aquí está este desafío y como RoboCop lucha una vez más por la justicia y la paz en la Ciudad de Detroit, que esta vez ha sido. Prepárate por el desafío de la.



THE LAST NINJA

¡Muy buena idea y acción en tus amigos! ¡Defiende de este juego que superes en gráficos y sonido el original Last Ninja.

14

LOS GRANDES de

Nintendo

En este momento los 20 años de la serie Nintendo y sus videojuegos en México en celebración. Con la serie de los reconocidos.

17

MUESTRA INTERNACIONAL DE JUEGOS ELECTRONICOS

Nuestros expertos, SPOT y ANK, viajan a los Estados Unidos para conocer e informar de todo lo nuevo a los nuevos juegos que están preparando los computadores y que seguramente muy pronto tendrás en tus manos.

18

MARIADOS



Si tu amigo está cansado por no recibir un juego, escribe a esta sección y le ayudaremos.

26

el control de los

¡Ayuda a tu amigo a controlar su NINTENDO, aquí te damos videojuegos de acción y aventura que serán de tu control. Los videojuegos de acción y aventura que serán de tu control. Los videojuegos de acción y aventura que serán de tu control.

28

La bola de cristal

Si quieres conocer el futuro de NINTENDO en los juegos y accesorios, solo tendrás que escribir a esta sección. ¡Envía número de la publicación del Nuevo Spot Set, el cual tiene varios elementos que lo hacen muy interesante, como el hecho de tener un juego para 4 jugadores.

29

Coloca tu revista con la portada hacia abajo y pasa rápidamente los hojas. En la parte superior encontrarás las páginas para verla en vivo y a toda color como Mario acaba con Bowser.

RESET

Entérate de lo que viene en nuestro próximo número.

36



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Dr. Mario te da la bienvenida a las páginas de CLUB NINTENDO, en donde podrás conocer, preguntar y hasta criticar todo lo que en ella encuentres. Claro, sin olvidar que también tus sugerencias serán bien recibidas.

Para eso sólo tienes que escribirnos y en esta sección echaremos tus dudas sobre NINTENDO, o la revista. Sin embargo, antes de hacer las preguntas o algunas preguntas que son comunes entre los aficionados, veremos quién es Dr. Mario y cómo se juega.

Mario, el personaje más importante en la NINTENDO, aparece esta vez convertido en doctor cuya especialidad es acabar con los virus. Para ello cuenta con capsulas de diferentes colores que al acumularse sobre cada uno de losavirus y bailarines virus, hace que estos desaparezcan.



Ahora pregúntale para él en ayuda de Dr. Mario.

¿Cómo se juega? En el fondo que vemos en la pantalla encontramos muchos virus de colores a los que eliminaremos con las capsulas que Dr. Mario tiene en su poder.



¿Hacer virus en un momento?

La finalidad de este juego es hacer líneas horizontales o verticales del mismo color para a desaparecer dando los virus. Esto lo logras cuando, por ejemplo, colocas 3 minutos de capsulas rojas o mas sobre uno de los virus rojos.

Aquí tienes la ventaja a ayuda de ti viendo en la parte superior de la pantalla la capsula que asegunda coard.



También puedes jugar en competencia con otro jugador y cuando logres hacer que dos líneas desaparezcan en una misma jugada, Dr. Mario te castiga y te arroja por encima de capsulas que crecen

simultáneamente en sus pende controlas. Hasta que terminas de usar su castigo el poder volver a jugar, lo que te da una ventaja.



Obtén como BONUS de jugar con 10 líneas a la vez.

Hay que evitar que las capsulas se amontonen de diferente color, ya que en ese caso se están acercando a la entrada del virus y la bloqueando.



Gracias a los virus, formos el 20-capsula.

Para un mayor control del juego te damos que con el boton A haras girar la capsula a la derecha con el B giras a la izquierda tambien podras desplazarte a ambos lados de la pantalla con las flechas correspondientes, y si presionas haras abajo la capsula como mas rapido.

Si te equivocaras y sabes que ya no puedes salvar la vida, podras reiniciar rápidamente apretando A, B, select y start al mismo tiempo.



Cuando surgió la idea de hacer CLUB NINTENDO, nuestra primera meta fue darles a todos los jugadores de NINTENDO en México una revista completamente en español para facilitarles la solución de todos los cassettes que C. Itoh ha traído a nuestro país.



También nos dimos cuenta, al visitar diferentes tiendas que venden cassettes de NINTENDO, del interés de muchos amiguitos por conocer algo más de todo lo que rodea a su juego favorito.



Sus dudas no eran solo sobre los juegos, querían saber quién era C. Itoh, qué significaba NINTENDO

como se hacía un cassette y muchas cosas más. Todo esto ya lo iremos comentando en nuestros próximos números, pero ahora platicaremos de la limpieza de tu Nes.

Un día un amiguito nos preguntó: ¿Tengo que limpiar mi NINTENDO? y ¿con qué? Para empezar te diremos que si necesitas limpiarlo. Todos los aparatos electrónicos o electrónicos requieren estar limpios para que el polvo que se les introduce poco a poco no dañe sus sistemas.

NINTENDO pensó en esto y diseñó un cassette limpiador que se llama Cleaner Kit Nes, el cual ayuda a mantener en buen estado tu pasatiempo prefiriendo.



En la compra de este cassette se incluye otro edfimento para que puedas limpiar los cartuchos; son como "toallitas" largas que limpian muy bien el interior

de cada cassette, así tus juegos durarán más y tendrás mejor calidad en la imagen de cada uno de ellos.

No olvides que a partir del próximo número publicaremos

respuestas a las preguntas que nos mandes a esta sección y que se referirán a NINTENDO, C. Itoh o a la revista CLUB NINTENDO.



Nintensivo

Este curso Nintensivo no te dará todos los secretos de Super Mario 3, pero te dará suficientes tips y estrategias para poder terminarlo. Tal vez no lo logres a la primera, pero no te desesperes, sigue avanzando hasta que lo logres. Con los 28 atlas que te darán de premio al terminarlo podrás recorrer todos los mundos que te habieron pero investigar tesoros y secretos y nos avisarás tus descubrimientos.

1-3

Antes que nada, al encontrar un bloque blanco agáchate (presionando hacia abajo por 5 segundos) y pásalos por detrás del gráfico, comienza rápido a la derecha hasta después de donde termina el mundo y tendrás la primera flecha.



1-4

Aquí toma 44 monedas o más y al terminarlo aparecerá un largo secreto que te dará una vida (P Wing). Pásallo en el dibujo donde están los 2 bloques. Aparece así:



SUBCASTILLO

En el subcastillo del mundo 1 vas a con traje de resaca hasta arriba y cuando seas fuera de la pantalla vuelve a la derecha. Así aparecerá la segunda flecha.



Baja al rey del mundo 1 y te dará una vida (P Wing). Recorre todo el nivel 2 y obtendrás una vida (para pasar al subcastillo del 1), luego toca la primera flecha para llegar al World Zone, no sales a recoger las. Toca la segunda flecha para ir al mundo 2.

A los flechas del derecho puedes obtenerlas si las tocas con la cola cuando aparezca la cabeza en el piso. SPOT



Una que sigue el flujo de los caminos que te da la cantidad de monedas que tienes en la pantalla en un día de 24 hrs (21, 22, 23, etc.) y que al día se descomponen la suma del número de monedas que tienes (más 77 monedas al pasar de la pantalla en 24) y todas que recopiles te llegan en una decena entera porque se descomponen en 1 o 2 de decena. Te avisas en el primer día de decena.

AUT

SUPER MARIO BROS. 3

Si lo decides, rebota sobre la lava (P-Wing) en el 1-4. Luego otro camino. En el mapa del mundo 2 usa de los torques de la casa un martillo (Mole) para romper la roca de arriba a la derecha. Ahí encontrarás una casa de Bowser que te da un traje de reino (pequeño) para pelear por debajo el primer boss del mundo 8 y también venas un Fire Brother que te dará la famosa flama.



Ahora toca la flama para ir al Wing Zone y metete al tubo del mundo 5. Después del 5-1 y 5-2 el traje de Bowser te dará un traje de Tormenta (mayor) en los torques del mundo 8 y uno de los torques te dará una flama (P-Wing). Con esta ya puedes tocar por segunda vez la flama para ir al Wing Zone y ahí mismo, en el tubo a seguir la lava, vuelve a tocar la flama flama para ir al mundo 8.

MUNDO 8



El primer torque pesa con facilidad. Intenta de mantenerse en el agua cerca de la pirilla. Mata a los Rocky Wrench después de que te avancen la lava. Si estás en línea, si ves un cañon, brinca inmediatamente. Si estás debajo de un cañon es peor a que caigas y despiertas torques. Al final tendrás que vencer al Boomwing Brother. Hazlo con calma, es descompartido.

En el siguiente barco dejeté-ovar un barco al agua en cuanto puedas. Pasate por debajo de los barcos sin dejar de nadar y lo pasas todo sin problemas. Paso rápido los mundos del mapa. Si te atrejas para el nivel con la flama. Si no puedes pasar el barco volador, usa la pirilla para ir al mundo 8.

8-1

Entra con traje de torques y enciende de un lado a otro en el poco espacio que tienes. Ve la verticalmente y enciende un P-Switch. Aparecerán muchas monedas debajo de él. Otra vez vuélvete pero ahora hazlo adentro. Cuando vayas cayendo sigue presionando A hasta llegar a un tubo (1). Metete y enciende un bloque con 3 vidas.



Ahora (2) enciende como si fueras a volar y ya que sigas que estás bajo de un pequeño salto y metete al tubo de inmediato. Así sales volando, cuando pierdes vuelo sigue presionando A y así con cuidado sobre el tubo (3), brinca con cuidado al siguiente y terminas el nivel.



B-2

Deja caer en la primera arena movediza, abajo a la izquierda encontraras un hongo o una hoja. Al salir quedate quieto hasta que la torre desaparezca dos veces, entonces ve saltando a la derecha. Si te es trajo de escape te encomiata y vueta, si no, tenes vuelo presionando el boton B y salta justo en la onla. Solo al llegar al otro lado Terminado el nivel no te mates al tubo. Sigue por arriba al terrible subcastillo. En un par de segundos esta revista de diemosa para por paso como resolverlo, mientras podras pasarlo con la nube que te daran en el nivel 2



ULTIMO TANQUE

Ya solo te falta este tanque para llegar al castillo final. Al entrar montante pegado a la derecha de la pantalla. Despues de pasar los tres cañones juntos, trata de ser enmedio de la pantalla, mucho cuidado con los Rocky Wrench



Para desahucio del castillo al cargo una tortuga y púlate de frente a el y cuando se te hace te detran de los dos SPOT



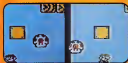
ULTIMO CASTILLO

Antes de entrar ponte tu P Wing. Vuela lo mas alto que puedas desde el principio, pasa por encima de los tres estratos que disparan(1) y luego sube por el hoyo en el techo(2), camina a la derecha, baja por la dana pero evita caerle saltando al pasillo(3)



Avanza rapido sin volar hasta los escalones. Cuidado con el fuego(4). Salta rapido hasta el tercer escalon(5) y ahí quedate hasta que pase el otro rojo de vuelta hasta el final de los escalones, pegate a la pared derecha salta y haras aparecer un bloque con una vida. (6) Agachate y presiona A para voltear metiendote en el hueco entre el bloque y el techo y pasar a traves de la pared(7). Sigue volando sin dejar de tocar el techo hasta la puerta(8).





Tú puedes continuar la salida de los hongos si al golpear los bloques los haces volar al lado derecho, así estos caen al lado izquierdo y reaparecen.

Para que los pequeños retrocedan debes de antes poner tus antenas, sólo tienes que moverte de un lado a otro con movimientos rápidos.



107

En el siguiente cuarto avanza volando y pasa las estatuas (sólo la primera desaparece). Al llegar a la lava agáchate y vuela así pegado al techo, cuidando que no te toques al fuego que te dañarás.



Métete otra vez a través de la pared por el hueco entre la estatua y al techo. (1) Entrarás a otro cuarto muy parecido, (2) sólo que aquí no vuelas agachado pues podrás tratar al fuego si tratas de pasar por la pared (3).

Del otro lado de la lava existe la puerta y en ese cuarto avanza solo hasta el tercer teleque rojo, si te sigues aparecerá Bowser disparando fuego, pero si te regresas y vuelas por arriba hacia el lado izquierdo encuentras otra Bowser que no dispara.

Aunque veas furioso a Bowser no le tengas miedo. Si te agachas no te hará daño, él tirará sobre ti pero también hará un hoyo. Después de sus tres brinco en el mismo lugar se caerá en el mismo agujero que al hijo (Cuidado! no te veayas a caer junto con él).



¡Felicitades! Has terminado Super Mario 3. Espere a ver el final pro pongas Reset. Al apretar Start tendrás 28 vitas para revisar los mundos que te faltaron.

Nintensivo

Te recomendamos que antes de iniciar un juego se familiarice con los controles, así como los movimientos, para así evitar malos entendidos de algún comando.



LAPE SENCILLO
Control: D



VOLADORA
Control: A y B



GOLPE MAESTRO
Control: A y B



El primer juego es *Rampart*. Allí lo puedes probar fácilmente, incluso jugando, y cuando estés en la misma sala del video puedes irte a jugarlo en las máquinas. Así como en el video puedes jugarlo.

Lo segundo es el juego *Ataque al Alcazar*, en este juego puedes jugarlo en la sala de video y en la sala de máquinas. Cuando estés en la sala de video puedes irte a jugarlo en las máquinas. Así como en el video puedes jugarlo.



El tercer juego es el *Director de Tráfico*. En este juego puedes jugarlo en la sala de video y en la sala de máquinas. Cuando estés en la sala de video puedes irte a jugarlo en las máquinas. Así como en el video puedes jugarlo.



Al salir de este escenario, tres copes de Noddy después de que te agachas y chocas con una pelota voladora a la derecha. Avanza derecha, manteniendo el control en **↵** al avanzar y no te dejes intimidar por los coches.

SPAC.



La siguiente acción de la persona en pantalla, para vencer a los Blackhawk helicópteros, es agacharse que muestra el primer comando de comando y no girar (start) (identificación).



En la historia Rock Quarry, al llegar a una plataforma, cuando en la escena, se agachan muchos a la izquierda y así no te darán por agachado. Eso lo repites en la escena que hay al terminar la plataforma, después de haber pasado los obstáculos que están en la plataforma, entonces, avanza y en la parte de la plataforma, por debajo de la pared, tirando gases.

Con tres puros más en la escena, cuando en la escena, se agachan muchos a la izquierda y así no te darán por agachado. Eso lo repites en la escena que hay al terminar la plataforma, después de haber pasado los obstáculos que están en la plataforma, entonces, avanza y en la parte de la plataforma, por debajo de la pared, tirando gases.

Casi al final de la historia, cuando en la escena, se agachan muchos a la izquierda y así no te darán por agachado. Eso lo repites en la escena que hay al terminar la plataforma, después de haber pasado los obstáculos que están en la plataforma, entonces, avanza y en la parte de la plataforma, por debajo de la pared, tirando gases.



En la casa del Shogun te saldrá un poco de ruido. Si te quedas en la casa, cuando en la escena, se agachan muchos a la izquierda y así no te darán por agachado. Eso lo repites en la escena que hay al terminar la plataforma, después de haber pasado los obstáculos que están en la plataforma, entonces, avanza y en la parte de la plataforma, por debajo de la pared, tirando gases.

Después te saldrá un tigre de la parte. Párate frente a él, cuando en la escena, se agachan muchos a la izquierda y así no te darán por agachado. Eso lo repites en la escena que hay al terminar la plataforma, después de haber pasado los obstáculos que están en la plataforma, entonces, avanza y en la parte de la plataforma, por debajo de la pared, tirando gases.



Después que al llegar a la casa, cuando en la escena, se agachan muchos a la izquierda y así no te darán por agachado. Eso lo repites en la escena que hay al terminar la plataforma, después de haber pasado los obstáculos que están en la plataforma, entonces, avanza y en la parte de la plataforma, por debajo de la pared, tirando gases.

Para avanzar en la escena, cuando en la escena, se agachan muchos a la izquierda y así no te darán por agachado. Eso lo repites en la escena que hay al terminar la plataforma, después de haber pasado los obstáculos que están en la plataforma, entonces, avanza y en la parte de la plataforma, por debajo de la pared, tirando gases.

A llegar al Shogun en periodos voladores de un tipo o otro sin parar, cuando viene la cabeza más de mercancías y
 cuando de los voladores se sacan montañas de la roca.

[illegible]

El mayor de ellos es, también, el más conocido: el de los **golpes militares**. La relación es muy arriesgada:

Yander o Shiro perdo o. Não dá pra ligar sem tóxico. Quando não se ou, ligamos para controle sobre o que se está fazendo. Não dá pra ligar sem tóxico. Quando não se ou, ligamos para controle sobre o que se está fazendo.

[illegible]

Sí / **No** ¿Le parece tortuga un nombre para el navegador?



analizando a:

MEGA MAN 3



El ha vuelto, y no viene solo.

MEGA MAN 3 es la más nueva secuela de la serie, la cual ha demostrado ser una de las mejores para NINTENDO por sus excelentes gráficos, su muy buena música y su gran acción, cualidades que no podían faltar en un juego de CAPCOM.

Esta vez Mega Man reclama la lucha contra su archienemigo, el Doctor Wily, quien después de engañar al Doctor Light (creador de Mega Man) logra apropiarse de los artefactos de poder para lograr su propósito: crear la construcción de un robot gigante. Para impedir que el Doctor Wily lleve a cabo sus diabólicos planes, Mega Man debe luchar contra 8 nuevos robots, que son: Magnet Man, Snake Man, Needle Man, Horn Man, Top Man, Gemini Man, Spark Man y Shadow Man.



Y no solo esto, sino que también debe luchar contra los "fantasmas" de los robots de la serie 1 que vienen por vengarse y contra un interminoso robot que aparece en algunas ocasiones, todo en contra de los muchos peligros y trampas de la guardia del Dr. Wily.



¿Suena difícil? por eso Mega Man se ha preparado con nuevas trucas, como su nueva banda que evita muchos peligros y le permite saltar en corrientes estrechas su gran reserva de balas.

8 tanques de energía, 8 los cuales recuperarán la vitalidad de Mega Man para estar ser destruido a mitad de una batalla, la insuperable ayuda de su paracaidista, el perro mecánico "Rush", el cual puede transformarse en 3 diferentes máquinas como: Rush Marine, para una libertad de movimiento y ataque en el agua; Rush Transpón, para alcanzar grandes alturas en saltos y Rush Jet, con el que se evitan peligros de profundidad.

Además, Mega Man puede contar con los armas de los 8 enemigos que verá destruyendo, las cuales pueden obtener mejor daño a los diversos enemigos futuros.



Si eres aficionado en algunas cosas, tienes la posibilidad de continuar en ese momento u otro día ya que no pesavid, la cual es una clave que debes apuntar para continuar después tu misión. Algo importante de mencionar es que no son pesavida complejos ni difíciles.

Si eres un... en el control 2 puedes sentir un alto como el latir de un corazón. Si eres un... y 4 en el control 2 la emoción es a los principales enemigos.

Por todo esto MEGA MAN 3 es uno de los mejores juegos para nuestra NINTENDO y por eso no debe faltar en tu colección.





¿Qué hay dentro de...?

TETRIS

La importancia de un juego no es solamente la acción, los gráficos y el sonido, también es interesante que tú conozcas un poco del por qué de su existencia, de su objetivo, quien lo diseñó y las cualidades que se necesitan desarrollar en cada uno de ellos para lograr vencer.

En esta sección te presentaremos un poco de cada uno de los consientes que en esta misma revista te vamos recomendando.

Ahora hablemos de nuestro cartucho de hoy: TETRIS.

Este juego, que es un reto a tu imaginación y rapidez mental, fue creado por un brillante y creativo soviético que en un principio quería ser psicólogo. Afortunadamente, pero el mundo de los video juegos, se decidió por los matemáticos y la programación en computadora; al no haberlo elegido así, tal vez todavía no tendríamos un juego de este naturaleza.



Estamos hablando de Alexey Pajitov, quien diseñó este extraordinario juego para aquellos a los que les gusta formular estrategias y ejercitar su poder de concentración mental.

El objetivo de Pajitov al crear juegos constructivos está dirigido a desarrollar habilidades y a destacar la

importancia de las computadoras.



¡Ah! Por cierto, TETRIS fue diseñado en un principio para computadora, pero debido a los excelentes comentarios que surgieron NINTENDO decidió adaptarlo en consola hasta alcanzar el éxito en demanda y ventas.

Ahí, TETRIS llega a imponer un nuevo estilo de juego, ya que no requiere de una gran habilidad manual ni gráficos elaborados, además de que prácticamente tu formas el juego.

TETRIS es un consiente que no tiene



finel, pero no te espantes, lo que queremos decir es que no lo tiene porque tu inteligencia va creando nuevos retos y retos que se establecen en los scores que debes ir superando.

En otras palabras, nos refintimos a que tú decides si haces más líneas, más puntos o ambas cosas. Al finel y de acuerdo a tu puntuación el

juego te dará diferentes premios virtuales.

Después de estas líneas está el premio virtual que te da al seleccionar el juego tipo B en el nivel 9-5.



Como podrias darte cuenta cuando lo juegues, este es el único consiente en donde verás juntos a Donkey Kong, Link, Metroid, Mario, Luigi, Kid Icarus, la Princesa y al Rey Koopa.

Por último, te diremos que Tetris ha inspirado la creación de otros juegos similares como Dr. Mario, Pipe Dream, Hanoi y Block Out.

Después de lo que te regaló un TETRIS, cuando está funcionando una desconocida, juega el primer TETRIS (nuestro finel que desaparece en una sola jugada), presiona START en el momento que la pantalla flúe y selecciona el nivel en donde quieras jugar. Al iniciar la pantalla seguirá flúeando y ya tendrás los puntos que vale un TETRIS en ese nivel.





analizando a:

THE LAST NINJA

La acción, aventura, investigación, novedades gráficas y excelente sonido, hacen de The Last Ninja un gran reto para los jugadores de NINTENDO. El juego, que consta de 5 diferentes niveles, se desarrolla en imágenes poco usuales en el Nint, ya que se utilizan escenas en tercera dimensión. Otro aspecto que lo hace diferente es que tu personaje sólo podrá moverse en diagonales.



En The Last Ninja tú eres Amakusa, el maestro ninja, y te debes que salir de Central Park para llegar a un jet que debes cruzar a través de un bote; luego pasarás varias salas sin dejar de fiarte en los señalizaciones para no ser atrapado. El objetivo a las oficinas lo encontras en las coladeras. Al llegar a la mansión tendrás que localizar el cuarto de Kunitaki para la batalla final.

Para enfrentar a tus enemigos recogidos en el camino espadas, chuzos, varas y estiletes que poco te ayudaran para defenderte de abejas, arañas, ratas y hasta un cocodrilo y una pantera. Sin embargo, además de poder dar golpes y portadas, recogerás cosas misteriosas que al ser usadas con tu creatividad e imaginación podrán servirte para cruzar puertas cerradas, agitarles, telas o escondidas. Claro que deberás observar cuidadosamente cada nueva escena y saber diferentes secretos. Sólo así te darás cuenta de la gran variedad de detalles del sistema.



En la pantalla podrás ver el área que llevas en la mano, el tiempo de juego y los puntos acumulados (al alcanzarlos 999,999 puntos el juego volverá a iniciar desde cero). Si el final logras un gran score podrás colocar tu nombre en la lista de los mejores jugadores, aunque el poner Pascal o spaghetti no bastará.

El control te da la opción de pausar (clave) para continuar con las mismas vidas, armas y puntos cuando quieras reanudar el juego, sin necesidad de volver a comenzar.

En la primera escena has la hamburguesa que te da una vida extra y al pisarla una vida extra de que para el río, podrás recuperarla cuando quieras (recorriendo de nuevo la hamburguesa). Así podrás llegar a la siguiente escena con 5 vidas y mayor oportunidad de triunfar.

AUX

Este juego, sin duda, supera en gráficos y sonido al original Last Ninja para computadora, el cual ganó el premio de "Juego del Año" en 1986.



LOS

GRANDES

de



Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

☆ Favoritos ☆

❖ Clásicos ❖



1

SUPER MARIO 3

Este juego es el favorito en México y en todo el mundo, al jugarlo lo comprenderás.



2

THE LEGEND OF ZELDA

Directamente de "las narqueñas" a tu casa, uno de los juegos con más memoria para el NES. Para uno o dos jugadores.



3

SUPER MARIO BROS.

Inimitable acción para uno o dos jugadores. Muy divertido por la gran variedad de escenarios y enemigos.



1

SUPER MARIO 2

Vive con Mario toda una aventura en el mundo de los sueños con nuevos enemigos y escenarios increíbles.



2

SUPER MARIO BROS.

El comando de rescate más famoso entre los acción en tu NINTENDO. Un divertido juego para 1 ó 2 jugadores.



3

TETRIS

Pequeño que es y que debes acomodarlo para formar líneas; guarda a tu rigide y a tu destreza manual, por eso es de los grandes.

- 4.-THE SIMPSONS
- 5.-DOUBLE DRAGON III
- 6.-LITTLE MERMAID
- 7.-NINJA GAIDEN III
- 8.-ADVENTURE ISLAND II
- 9.-DR. MARIO
- 10.-CASTLEVANIA III

4. PUNCH-OUT
5. DUCK TALES
6. SUPER C
7. GOAL
8. RAD RACER
9. T.M.N.T.
10. BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT

MUESTRA INTERNACIONAL

Tu favorita CLUB NINTENDO, la compañía de sus expertos Axy y Spot, estuvo presente en el Consumer Electronic Show que se celebró el pasado mes de junio en la ciudad de Chicago en Estados Unidos.

En esta exposición, que es la más importante de los video juegos a nivel mundial, NINTENDO y todos sus licenciatarios presentaron al público sus nuevos cartuchos, equipos y accesorios.

Para poder platicarte de todo lo que allí había, Spot y Axy fueron de un lado a otro probando cada uno de los nuevos juegos que se presentaron y que pronto estarán en el mercado para agregarse a tu colección.

Durante el transcurso del evento nuestra cámara capió a Axy intercambiando secretos y estrategias con Joel P. Pambid, uno de los expertos de Capcom, empresa que pronto lanzará pedrisimos juegos como Gill JOE y Tale Spin para la Neo, así como Who Framed Roger Rabbit, para tu Game Boy.

También nos enteramos que Hi-Tech Expressions pondrá a la venta Tom and Jerry y lo que en realidad

es el primer juego de NINTENDO para niñas, y quién mejor que Barbie para actuarlo. ¡Claro! Spot no perdió la oportunidad y de inmediato fue a retirarse con la famosísima "Gera".

Otros cassetes que pronto podrás tener en tus manos son Super off Road y Battleground para Game Boy, ambos de

Tradewest. El segundo de estos cartuchos te

presenta un reto nada fácil de superar pero muy interesante y con la ventaja de tener varios niveles.

A los fanáticos de Tetris les diremos que no tardan en aparecer el cassete Matrix de Bullet-Proof, en el que deberás ir acomodando 5 diferentes sombreros sobre las cabezas de los personajes que verás en pantalla.



Spot y Axy en la exposición de la ciudad de Chicago.



Axy y Spot con el Game Boy.



Real Fight de Capcom y Ultimate de Bandai, ambos para el nuevo Super Famicom.



DE JUEGOS ELECTRONICOS

Por su parte, Hudson Soft está preparando Adventure Island para Game Boy y la empresa Jaleco los cassettes de Perfect Zone para Game Boy y Basas Loaded III para Nes. Konami tampoco se quedará atrás, ya que próximamente podrás disfrutar de sus cassettes Contra Force, Nightshade, Tiny Toon Adventures y el asaperado Teenage Mutant Ninja Turtles II. Pero eso no es todo: Ocean prepara The Addams Family para Game Boy, Sunsoft lanzará Batman: Return of the Joker y Dino-Hockey para Nes. Además, Tecmo tendrá listo en poco tiempo Tecmo World Cup para Nes y Ninja Garden para Game Boy. A su vez, Bandai tendrá para ti Dick Tracy para Game Boy. Acclaim está por terminar The Simpsons y Terminator II para Game Boy, así como Simpsons II y Terminator II para Nes. Data East presentará Ho Jackson Baseball para Nes y Burger Time deluxe para Game Boy. Meigae está por terminar Zombie Neko para Nes y la empresa Irem lo lanzará Kung Fu II y Hammer Punch para Nes.

También conocemos al nuevo SUPER NINTENDO, que ha sido asignado 16 bits cuyos cassettes están organizando los fabricantes. En números posteriores de CLUB NINTENDO te explicaremos más sobre este nuevo sistema. Por cierto, nos dijeron que por razones técnicas se hicieron dos versiones de este equipo, una para América y otra para Japón. Esto significa que no habrá adaptadores, y que ningún cassette del SUPER NINTENDO americano podrá utilizarse en el SUPER NINTENDO japonés, ni viceversa, así que mucha cuidado con los cassetes y equipos "piratas". C. Itch estará pendiente para traerte a México los mejores juegos que vayan saliendo y tú deberás estar listo para adquirirlos y disfrutarlos.



Integrando el sistema de video y control, el nuevo NES y Game Boy.



CLUB





analizando a:

ROBOCOPTM 2

La antigua ciudad de Detroit está nuevamente en peligro, pues un brillante se ha apoderado de ella y convertida a los ciudadanos con su mortal droga "Nuke".



Solo un superpolice podrá detener a esta siniestra gánster RoboCop. Nuestro héroe deberá arrestar a todos los brillantes y destruir todo el "Nuke" que encuentre.



Durante el juego RoboCop podrá hacer puntos, afilar su puntería o introducirse a las calles de la ciudad para perseguir brillantes. Este capítulo tiene 12 niveles con diversidad y emocionantes aventuras.



Los diálogos, movimientos que RoboCop podrá realizar, así como las variadas escenas que deberán superar dándole de reyes, premios, trofeos, monedas y otros objetos, le permitirán disfrutar todo del juego.

Además la dificultad crece cuando necesitas pasar, entre otros, que te impidan pero alienta mayores distancias y

evitar por ellos a pasos que cambian la dirección de tu control momentáneamente.



Unete a la GSP (policia secreta) y ayude a RoboCop a armar nuevamente la ciudad de Detroit. Dale Blast, a través de Nintendo, le ofrece este excelente cartucho basado en la película del mismo nombre RoboCop 2.



Para entrar a la escena secreta debes terminar que armar la casa del superhéroe con un límite de tiempo, al llegar a esta retrocede y podrás el control hasta abajo.



Los retos de Mario

¡Qué bien! ahora nos tocó hacer las preguntas.

Tu oportunidad de preguntar sobre los juegos del Nes o Game Boy es parte de Mariados y Mariaditos, pero en esta sección de LOS RETOS DE MARIO lo haremos nosotros.

Asimismo, al publicar las respuestas correctas pondremos el nombre de quienes las hayan enviado para que todos sepan que eres un gran jugador, así que aprestate a contestarlas y no dejes de leer esta sección.

001 MARIO 3

¿Sabes cómo pasar alguna escena de Super Mario Bros. 3 en menos de 10 segundos?

Esta primera pregunta te la contestaremos, contesta tú las otras 2

Antes de entrar a la escena 8-2 ponte unas alitas de poder. Luego, presiona B, corre y cuando apenas toques la cascada de arena, presiona el botón A varias veces y con esto Mario correrá en el aire para llegar más rápido al final de la escena.



002 T.M.N.T. 1

¿Cuál es el mayor número de boomerangs que se pueden obtener en T.M.N.T. 1?



003 MARIO 3

¿Cómo logras que el bloque de la foto cambie a color azul?



analizando a: **THE SIMPSONS**

BART vs THE SPACE MUTANT

La pacífica villa de Springfield ha sido elegida por un grupo de mutantes espaciales para ser su centro de operaciones, en su plan para la conquista del mundo. Estos seres necesitan de ciertos materiales para construir su arma secreta de muy alto poder destructivo, y para conseguirlos tienen la forma de habitantes normales, pero ellos no cuentan con Bart Simpson quien con sus lentes de Rayos X descubre su plan y está decidido a frustrarlo a toda costa.



Para quienes son los Simpsons? Los Simpsons son la conocida familia en Estados Unidos y Bart es el conserje del televisor. Esta familia está formada por Lisa, que es la más inteligente hermana de Bart, Maggie, la más pequeña de la familia, Marge, la tierra mamá de Bart y Homer, el "jefe" de la familia. Todos ellos ayudan a nuestro héroe en su lucha contra estos seres.

El juego está dividido en 5 escenas en las cuales Bart debe que cambiar, desmontar, palear y destruir los materiales que los mutantes necesitan para construir su máquina. Bart con sus lentes de rayos X, debe identificar a los mutantes de los eventos normales y perseguirlos fuera de escena (dejándolos a espaldas). Cada mutante eliminado da una letra que forma el nombre de un elemento de la familia de Bart al cual lo ayudará a vencer al enemigo al final de este nivel.

El primer nivel es en las calles de



Springfield. Bart debe irse a buscar todo el tiempo, lo debe usar la inteligencia para ayudar a Bart en el camino a final podría contar con la ayuda de Maggie.

La segunda escena es en el centro comercial de Springfield y Bart debe recoger todos los sombreros de la gente que sea su mamá es su objetivo aquí.

El tercer nivel es en la casa y Bart debe palear y recoger todos los globos y otros. En un parque de diversiones, hay además muchos juegos para divertirte y ganar monedas.

Cuando llegas al Museo de Historia Natural, debes recoger la colección al libro principal de los mutantes, por eso Bart debe recogerlos y su papel es ayudar.



Al llegar al centro de la letra B, debes ir a casa de papá, a la escuela, al centro de datos la vida en el "señal error", el cual contiene todos los secretos ocultos en el juego y la pantalla selecciona en las zonas SPOT.



En la última escena te recomendamos hacer un mapa para bajar y saber por los elevadores de la planta de energía nuclear. Aquí toda la familia ayuda a Bart.

Los Simpsons es un juego interesante. Requiere de habilidad y coordinación manual para seguir a los líderes extraterrestres, recordar de tu buena memoria para recordar dónde están las armas, monedas o cosas importantes de cada nivel y también requiere tu inteligencia, creatividad e imaginación para saber qué hacer que hacer es cada nivel. Seguramente te divertirás por horas y horas ayudando a Bart Simpson a salvar la Tierra.



THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

AL FIN
PARA TI
NINTENDO
ENTERTAINMENT
SYSTEM®



(Hola, amigos humanos!
Aquí Bartholomew J. Simpson
con un gran secreto
¡Las mutantes espaciales en un momento Springfield!
Tu servidor es el único que puede verlos, así es que de mí depende de ellos.
Tengo que pintar con spray las cosas, ponerme abusado en los pedretos y portarme responsable.
Que bueno que tengo a los demás Simpsons para ayudarme. Así es que si tu eres una persona
decente, un buen amigo, ¡salva la Tierra! ¡Ganarás este juego!



© 1991 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. The Simpsons™, Bart Simpson™, Springfield™, and Homer Simpson™ are trademarks of 20th Century Fox Film Corporation. The Simpsons™, Bart Simpson™, Springfield™, and Homer Simpson™ are trademarks of 20th Century Fox Film Corporation. The Simpsons™, Bart Simpson™, Springfield™, and Homer Simpson™ are trademarks of 20th Century Fox Film Corporation. The Simpsons™, Bart Simpson™, Springfield™, and Homer Simpson™ are trademarks of 20th Century Fox Film Corporation.



analizando a:



En este juego para NINTENDO los héroes Mario, Luigi y Peach tienen pasar largos ratos de diversión. La aventura comienza cuando la malvada Dark Queen, a bordo de su nave "Gargantua", secuestra a Peach, el más grande y fuerte de los Batietados y a la princesa. Al finca.



Al saber esto, los otros Batietados se dirigen al planeta Regnorok para tratar de rescatar a sus amigos, aunque para sobrevivir en ese extraño planeta tendrán que enfrentarse al poderoso T-Rex. Este juego tiene una increíble variedad de lociones, de enemigos y de escenarios para poder

desarrollar la robótica de plantas, animales y hasta de dinosaurios en lugares inesperados como grutas, paises profundos y otros lugares que te sorprenderán.



También te vas a envolver en peligrosas carreras de velocidad, en donde la habilidad será factor determinante para salir todo clase de situaciones.



Te divertirás mucho cuando veas los efectos especiales que aparecen en la pantalla cuando los Batietados atacan a cualquier enemigo con sus espectaculares golpes como "Bata de Palo", "Muelle Nuclear", "Gran Bota Mala"

y "Bata Desagradada" entre otros. Asimismo sabemos que Batietados te emocionará y hará en este juego las cosas más grandes, pero demostrar tus habilidades en el mundo de los dinosaurios, pero solo si puedes sobrevivir a los ataques de la malvada Dark Queen.

Los escenarios de desarrollo en el juego de 18 niveles y cada uno de ellos es que seguramente podrás jugar con todos y persistencia. Así que este casette y disquete, te lo super recomendamos.

Para comenzar el juego con el botón presiona A, B, y Start a la vez y para reiniciarlo con el botón de reseteo.

Para reiniciar el primer Mapa Zero debes volver a los dos primeros enemigos con "Cables de Hierro", primero al de la izquierda, luego al de la derecha, entre al monstruo y toma una muestra que aparece ahí, lo debes hacer muy rápido, porque si no la muestra desaparece y el juego comienza como se ve en la foto.

1987



COMPARADAS CON BATTLETOADS, LAS TORTUGAS PARECEN FANGO EN EL ESTANQUE



CUATE, SI ESTÁS LISTO
PARA UN JUEGO QUE
ROMPA TOTALMENTE
CON LO ESTABLECIDO,
ADQUIESTA BATTLETOADS.
12 NIVELES SALTARINES
DE FUERES LUCHAS Y
SENSACIONALES CARRERAS
PARA UNO O DOS
JUGADORES

 **TRADEWEST**





MARIADOS

Si te sientes "Mariado" porque no puedes resolver un juego, esta sección responderá tus preguntas sobre cualquier consola.

NARC

¿CÓMO PASO LA CABEZA DE MR. BIG?

Para lograrlo tienes que dispararle misiles a Mr. Big entre el sombrero y los lentes. Después de que le quites los lentes deberás darle con misiles en donde puedas y se convertirá en cráneo.

Luego, si se te acerca mucho, le lanzas un misil para que se aleje un poco y entonces te colocas en la parte de abajo de la pantalla y comienzas a subir poco a poco sin dejar de disparar, tratando de atravesar el hueso que está debajo del cráneo y que parece una vértebra; así lo eliminarás.



YO NOID!

¿CÓMO PUEDO LOGRAR MÁS "CONTINUES"?

Cuando llegas al concurso de comedores de pizza y dejes a tu continuante en cero puntos, lograrás obtener 10,000 bonos y un "continue" más.

También te damos, en la fotogalería que acompaña este texto, la posición de uno de los varios escenarios que tienen secreto y si logras obtenerlo conseguirás otro "continue".



NINJA GAIDEN

¿CÓMO PASO A LOS PRIMEROS JEFES?

Al iniciar el juego no olvides que si levantas el arma que gas, con un solo ataque podrás derrotar al primer jefe. Para pasar con el segundo jefe deberás atacarlo con la misma arma, pero en dos ocasiones.





Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.



El dúo de amor perfecto
convertido en una pareja.



Como si los personajes más
de Disney y los hermanos
viera en acción.



El poder del amor
que los hace vivir juntos
en un momento de amor.

Si la Pequeña Sirena fue la película favorita
de todos los tiempos, te encantará este video porque
Flounder, Sebastián y el polizapato Eric, están todos
ahí. Pero desafortunadamente también está Ursula y
sus malditas criaturas. Canta "Debajo del mar"
mientras ayudas a Ariel
a salvar a sus amigos.
En una aventura que vas
a querer y volver a ver.

CAPCOM
USA

Importado por Capcom USA, Inc.



© 1992 Capcom USA, Inc. All Rights Reserved.
Disney y The Little Mermaid son marcas registradas de Disney.
América, Inc.

el control de los

per: XY & SPOT

¡Hola! Nos sentimos muy contentos de presentarles esta sección en la que daremos que nuestros experiencias, estrategias y recomendaciones te orienten para disfrutar aún más de tu NINTENDO. Lo primero que te recomendamos, tiene que ver con el uso de los cassette originales de G. Ich para el NES.

Muchas personas nos han preguntado que si son buenos los cassette pequeños con "adaptador" y algunos otros conocidos como "casetes piratas", pero la verdad es que no los podemos recomendar porque podrían dañar tu NINTENDO.



En fin, como, estáis viendo, decir que los cassette japoneses son mejores lo que nos da de que están hechos para el NINTENDO japonés y no para el que G. Ich vende en México, además de que la mayoría de las veces lo que te venden son copias piratas, sin ningún control de calidad. A pesar de esto, existen personas que tienen o quieren de consuelo de que usan un "adaptador" para poder utilizar cartuchos pequeños, lo que puede ocasionarte serios problemas.

Además de introducir el "adaptador" en tu NES, lo estirado se afloja, ya que necesitas forzarlo para que entre y esto ocasiona que luego no puedas ni siquiera poner tus juegos originales por el daño causado por el "adaptador".

Como ejemplo te contamos que un amigo nuestro compró un cassette japonés, un "adaptador" y guardó los el resultado, el cassette no contiene el juego que decía la etiqueta y su NINTENDO se descompuso después de haberlo jugado unas cuantas veces.



Obviamente, a Fido Games le vamos a poner la pata por no contar con el sello de G. Ich, pero si lo que has hecho es dañar, más la reputación de su NINTENDO, porque al regresar a venderlo a la tienda donde lo adquirió le dijeron que no era cierto que los habían comprado allí.

Otro caso del que nos enteramos tiene que ver con la calidad de la imagen, un amigo aficionado al NINTENDO compró un "casete pirata" y cuando ya llevaba más de la mitad del juego resuelto, la imagen se comenzó a distorsionar hasta que desapareció completamente de la pantalla. Reinicié el juego y al llegar al lugar del problema le ocurrió lo mismo... ¡el cassette estaba defectuoso!

Hoy día no quisimos que te suceda algo así y por eso insistimos en aconsejarte y orientarte para que no pases un mal rato. No te dejes impresionar o persuadir cuando te

ofrecen algo más barato, porque lo único que ganarás son molestias y problemas.

Dale a tu pieza los riesgos que corre tu NINTENDO si no usas los cartuchos originales que solamente G. Ich te garantiza.



Recuerda que la calidad de tus fotografías influye en la calidad mejor puntaje o la máxima diversión y entretenimiento.

Por otra parte, te ofrecemos una oferta increíble para que nos envíes fotografías de la imagen de tu televisión donde se ven claramente los actores a lo final del juego que hayas jugado, porque en próximos números comenzaremos a publicar las tiradas más altas de los jugadores de NINTENDO en México. Respecto a las fotografías, podemos aconsejarte tomarlas en una habitación oscura con una cámara de 35 milímetros y un lente que te mantenga más de la velocidad más apropiada es de 1/8 de segundo.



(Unidad y norma parte del sistema juego de Competencia de NINTENDO)





La bola de cristal

En esta ocasión podrás ver el futuro de Nintendo, ya que aquí hablaremos de las jugadas que pronto saldrán al mercado, te diremos de qué se tratan y qué tan buenos son. También veremos el futuro en escritura, los cuales te ayudarán a disfrutar aun más de los espectaculars juegos de Nintendo. Debemos estar pendientes de esta sección, exclusiva para Nos, en la que se informaremos sobre lo más nuevo y moderno de la electrónica lujerosa.

NUEVO SPORT SET

Si la idea de los Jugadores de Nintendo que les gusta competir contra amigos o familiares, además de volver a la Nos "Jalisco" porque esta llegando a México el nuevo Sport Set que incluye: Control Deck, Nos Control con 6 botones, 4 controles y los fabulosos juegos: Super Spoke V Ball, Nintendo World Cup en un doble cartucho que está en venta.

en donde el contenido del cassette está pediatral y es muy completo, porque puedes jugar No solo contra el Nos, contra otro jugador, con o sin pareja contra el Nos, si y la pareja contra otro jugador o amigos contra dos jugadores.

En Super Spoke V Ball, el mejor juego de Volley Ball, la competencia se desarrolla a nivel nacional y hasta mundial, pudiendo escoger jugadores con diferentes cualidades.



Nintendo World Cup es el otro juego que trae el cartucho y es el más querido de este tipo en fútbol, ya que cuenta con jugadores clásicos como chilenos, mexicanos de cabecera, locales y diferentes formas de disponer a la postera. Aquí también escoges la dirección y la estrategia del juego con equipos a nivel de Copa del Mundo incluyendo a México. Este juego también con posibilidad para continuar con el encuentro cuando tú lo desees.



AST y SPON ya ganaron el Campeonato Mundial de Fútbol y te dan el pase para que juegues la final 1 2 0 0 6



También te damos los nombres de otros cassette para 4 jugadores, igualmente emocionantes y divertidos: Super off Road, Kings of the Beach, New Play Action Football, Championship Bowling, Spot, The Video Game, Swords and Serpents y Grander II.

SUPER OFF ROAD



Te preguntamos que si el Nos Super Puro Ball, es un control remoto para el NINTENDO original que consta de un receptor el cual se conecta al Control Deck, y cuenta con un emisor el que se le conecta hasta el control para que el número de jugadores 4 entre 8 jugadores. Además tiene la opción Turbo en los botones A y B de los 4 controles.

Nintensivo

GAME BOY

¡Ojalá! La pacífica tierra de Sarasaland ha sido invadida por una horrible criatura sin comandadas por el monstruo espacial Tatanga, quien ha tomado prisioneros a la princesa Daisy para casarse con ella, además de haber hipnotizado a los habitantes de todos los reinos. Cuando Mario se enteró de estos sucesos emprendió el viaje hacia el Reino Chai para tratar de rescatar a la princesa y restaurar el orden en toda Sarasaland.

Si quieres salir triunfante de esta nueva aventura es importante que domines los movimientos que puede realizar Mario. Si has jugado Super Mario Bros no tendrás problemas, pero si no lo has hecho estos son los movimientos más sobresalientes: Botón B.- Para disparar cuando Mario toma la flor; si lo dejas presionado Mario avanzará más rápido.

Botón A.- Para brincar. Entre más tiempo lo dejes apretado, más alto brincarás sin embargo, todavía podrás brincar más alto si cuando estés grande (Super Mario) brinca agachado. ¿Puedo listo para viajar por la tierra de Super Mario? ¡Pues vamos!



MUNDO 1-3

Propiamente, la aventura de Mario se acerca. Tu enemigo en este nivel será el Rey Tatanga, a quien podrás vencer con 5 super bolas. Sin embargo, si no tienes este poder temdrás que pasar rápidamente por debajo de él, cuando brinque. También lo podrás pasar si saltarlo cuando esté salido. Una vez que lo hayas pasado, toca el switch y el Rey Tatanga desaparecerá.



MUNDO 2-2

Al llegar al mundo 2 encontrarás de nuevo a tu enemigo. Más adelante, pasando el segundo tubo, existirá un pasaje invisible debajo de los 4 cuadrantes y sólo Mario estando chico podrá pasar por ahí. Ahora, para tomar más fácilmente la plataforma móvil y llegar al Super Mario Bros. 2, sólo te falta con el botón B sobre el cuadro donde sale la última moneda.



SUPER MARIO LAND

Cuando tomes las letras de Mario (hechas con monedas) toma la vida en los cuadros que están abajo y díjate ganar por el primer pulpo que veas. Repite esto cuantas veces sea necesario para hacer video.

SPOT

MUNDO 1-1

Este mundo es el ideal para practicar tus movimientos. No olvides tomar la vida después del cuarto tubo y la puerta alta que está al final, para el Bonus Stage.



MUNDO 1-2

Cuando brinques sobre los torques deberás girar rápidamente pues explotan. Recuerda tomar la vida del bloque invisible.



MUNDO 2-1

En este mundo tendrás que brincar constantemente. Cuando veas las primeras plataformas dobles brinca antes de que se junten. A los Hoxin (pequeños de pez) y los Yurani Eco (hipocampos) solo podrás derrotarlos cuando brinques sobre ellos. Si llegas como Super Mario no olvides tomar la vida del último bloque.



MUNDO 2-3

Que no te pierdas el rápido avance de la pantalla; si recoges el hongo de los primeros cuadros supero ras y la estrella en los siguientes que están abajo, pasarás la escena sin problemas. Para ganarle al Jefe trata de mantenerlo en el lado izquierdo de la pantalla; después, subiendo y bajando esquiva el Tamao y las bolas del Dragonzamasu, sin dejar de disparar.



Nintensivo

MUNDO 3-1

GAME BOY



Trata de brincar sin apretar el botón B, para así domar mejor a Mario. Será más fácil subirte en las rocas que te llevan al borde de las mismas, pues Mario subirá solo. Sin embargo, solamente en una piedra podrás tomar el elevador para el Bonus Stage.



Aquí debes brincar sin apretar el botón B, antes de que se jacten las plataformas. El Jefe de esta escena te lanzará grandes rocas; si llegas con poder de flor lo vencerás fácilmente, pero si llegas como Mario o Super Mario tendrás que brincar sobre sus piedras y en la última dar un brinco presionando el botón B para pasar sobre él. Otra forma de pasar es dejando que te pegue y mientras estás invisible le pegas un puño para terminar.



A las plantas Pom Pom las puedes pisar después de que disparen y a las serpientes que disparan las derrotarás brincando sobre ellas después de tu primer ataque. Cuando aparezcan las plataformas móviles usa la técnica de brincar sin B, pero ten cuidado con los Croos que se mueven en círculo y bríncalos cuando hayan pasado.

MUNDO 4-2



MUNDO 4-3



Lo logrestes! Estás en el último nivel de Mario Land. Esta vez usa tu Pop Celestial (avión) para destruir los cuadros de arriba. Aquí debes estar constantemente en movimiento, sin dejar de disparar, para que no seas presa de Hogueston ni de los pollos. Al final aparecerá una nube en movimiento y tendrás que alejarte de ella, pues te lanzará pollos. Cuando se pase a la derecha de la pantalla deberás dispararle 20 misiles y entonces vendrá el batalla final.

SUPER MARIO LAND



MUNDO 3-2

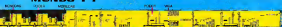


En esta pantalla, llena de trampas, brinca sobre ellas para vencerlas. En los primeros signos de interrogación hay un elevador en el cuadro superior derecho y otro pasando la cuarta cascada. Los cuadros solo puedes abrirlos como Super Mario, es decir, después de haberlos. Después, pero no antes de las pequeñas plataformas, tendrás que dar brinco sin apretar el botón B. ¡Es importante que no lo desates por ahí!

MUNDO 3-3



MUNDO 4-1



Los sombreros Pampi son un verdadero dolor de cabeza para Mario. Si tienes poder, lo harás, si no lo tienes, pasas hasta que desaparecen de la pantalla. De tus saltos, en caso el botón B, depende que continúes en el juego. No olvides tomar la vida que está en la mitad derecha del cuadro inferior.



Los depósitos de Tattanga son exorbitantes, pero si te colocas un poco a la izquierda del punto tendrás más posibilidad de ganar. (No sejas de despensar para Tattanga de los vendedores 40 pesos).

¡Muchísimos! Si eres gran jugador como tú podrías terminar el cassette de Mario Land. ¡Ah! Si lo terminas dos veces seguidas, podrás seleccionar la siguiente escena del mundo que desees.



MARIADITOS

Cuando estés "Mariadito" por los juegos de tu Game Boy, escríbenos tus preguntas a esta sección; nuestras respuestas te harán sentir mejor.

CASTLEVANIA ADVENTURE

¿Dónde puedo encontrar vida extra?

Si no lo pegas a la primer vela al comenzar el juego, enciende una vela en una vela más adelante.

Para localizar el cuarto secreto de la escena que te mostramos en la fotografía, tendrás que seguir subiendo por la cuerda que ahí aparece. En este cuarto encontrarás una vida extra, energía, poder para tu látigo y mayor puntuación.



NEMESIS

A pesar de que pueda seleccionar el número de vidas en algunas escenas, cuando pierda me quitan todas las armas y después no puedo avanzar en ellas. ¿Hay algún truco para conseguir más armas?

Si. Sólo necesitas poner "pause" y presionar los botones en el siguiente orden:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A, B, A

Instantáneamente el juego te dará: doble nivel, doble laser, dos espadas y un shield. Pero recuerda que esto sólo es posible una vez por juego.



T.M.N.T. Fall of The Foot Clan

¿Cómo consigo más energía?

Cuando caídas en la primera escena, golpasa 2 veces el segundo tambor y este explotará; luego colócate en el lugar del tambor y aparecerá en otra escena. Aquí tendrás 10 oportunidades para obtener un número y cuando lo logres te darás de energía.





La bolita de cristal

TRADWEST le dará próximamente una grata sorpresa: BATTLEBOADS para Game Boy.

En esta ocasión le sorprenderá ver cómo la imagen del fondo de la pantalla se mueve todo el tiempo en la mayoría de las escenas, independientemente de si estas inmóvil



o desplazándose. BattleBoards es un juego en donde te guiará a Zita al rescate de sus amigos Pimple y Rush, quienes han sido secuestrados por la malvada Dark Queen.

Los enemigos que enfrentaras podrás derrotarlos con espectaculares patadas y potentes golpes.

Estas escenas de que disfrutará de imágenes nunca antes vistas en la Game Boy, ya que BattleBoards es sin duda un cartucho con alto porcentaje de entretenimiento y diversión. ¡Que no falte en la colección! Te lo recomendamos totalmente.



GRANDES de GAME BOY

RECOMENDADOS POR G. ITOH

1.- T.M.U.T.
1.- THE FOOT GUYS
 Cuentos recientes. Abril de los games de Salmón. Con gráficos muy buenos y gráficos.

2.- MEGA MAN
2.- MEGA MAN
 El primer de Mega Man ahora en Game Boy con toda la aventura del juego.

3.- SUPER MARIO
3.- SUPER MARIO
 El primer de Super Mario ahora en Game Boy con toda la aventura del juego.

- 4.- CASTLEVANIA II
- 5.- DUCK TALES
- 6.- F1-RACE
- 7.- SPIODERMAN
- 8.- BATTLE UNIT
- 9.- GREMLINS II
- 10.- HUNT FOR
- RED OCTOBER

RESET

En nuestra próxima reunión tendremos grandes sorpresas para los Cursos de Inicialización y los diplomados de Double Oregon II y Pacific Northwest en sus respectivas áreas de acción: tecnología, y para quienes ya cuentan con una parte con su título.

[illegible][illegible]

No olvides que en el Control de Calidad, las radiografías se exponen a Ray y Spot de flash y se revisan y se reexpone para que cada día sea el mejor operador el que trabaje.





100% CONTROL TOTAL sobre el juego. Controla a los personajes y sus movimientos.



100% CONTROL TOTAL sobre el juego. Controla a los personajes y sus movimientos.



100% CONTROL TOTAL sobre el juego. Controla a los personajes y sus movimientos.

DUPICA LOS PERSONAJES, TRIPLICA LA ACCION!



100% CONTROL TOTAL sobre el juego. Controla a los personajes y sus movimientos.



100% CONTROL TOTAL sobre el juego. Controla a los personajes y sus movimientos.



100% CONTROL TOTAL sobre el juego. Controla a los personajes y sus movimientos.

DOUBLE DRAGON III

2 JUGADORES EN ACCION SIMULTANEA
EL HIT DE ARCADE CONTINUA!



Acclaim
MAKERS OF THE GAME

Nintendo
OFFICIAL LICENSED DEVELOPER



© 1992 Acclaim Entertainment, Inc. Double Dragon III: The Sacred Stones es un producto de Acclaim Entertainment, Inc. y Nintendo. Double Dragon III: The Sacred Stones es un producto de Acclaim Entertainment, Inc. y Nintendo. Double Dragon III: The Sacred Stones es un producto de Acclaim Entertainment, Inc. y Nintendo.

Nintendo®



GANSITO
TAMBIEN
SE DIVERTE



Gansito + MARIO = **Diversión absoluta**

Marinela y sus personajes registrados en Nintendo. Gansito y los personajes de Mario son personajes de Nintendo en licencia con © 1999 Nintendo, Nintendo Powertronic.